

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI BERMAIN BENTENG-BENTENGAN (Penelitian Tindakan pada Kelas B TK Nurul Arafah NW, Desa Sambelia, Kec. Sambelia Tahun 2016)**

**Khairul Huda**

Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Mataram

**ABSTRACT:** *The aims of this research is to get information and data about the effort to increase children's social skill in grade B kindergarten through benteng-bentengan in Nurul Arafah NW, Desa Sambelia, Kec. Sambelia Lombok Timur. Research method used action research method. This method conducted in two cycles according to Kemmis and Taggart model which consist of 4 stages (plan, action, observation, and reflection). Data collecting techniques used field notes, interview, documentation, and observation. Sample was taken from 18 children of 5-6 years old. The result of the research shows that children's skill through playing of benteng-bentengan could increase of grade B kindergarten. Analysis of data obtained from the comparison between pre-action, and cycles two score. The end result of overall analysis of data is the percentage increase of 49.3% which showed from pre-action the class average is 34.7 up to 84 at cycles two result.*

**Keywords:** *social skill, playing of benteng-benteng, action research.*

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Arafah NW, Desa Sambelia, Kec. Sambelia Lombok Timur. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*action research*) model Kemmis dan Taggart, yang meliputi empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dengan memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti melalui bermain benteng-bentengan sebagai variabel bebas dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial anak sebagai variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan adanya proses peningkatan hasil pada keterampilan sosial anak melalui bermain benteng-bentengan. Hal ini dapat dilihat mulai dari hasil pra-intervensi sampai dengan siklus II dimana keterampilan sosial yang dimiliki siswa kelas B secara keseluruhan meningkat dengan rerata 49.3%. Hasil dari nilai rata-rata pra-intervensi 34.7% dan meningkat sampai dengan 84% pada siklus II.

**Keywords:** *keterampilan sosial, bermain benteng-bentengan, penelitian tindakan.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah penting, mengingat bahwa anak berada pada masa yang disebut dengan "golden age", yaitu pada masa dimana anak tumbuh dan berkembang dengan cepat. Mengapa keterampilan sosial anak perlu dikembangkan adalah pada dasarnya setiap anak akan memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial, namun dalam kenyataannya masih banyak anak yang tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Anak belajar berinteraksi dengan lingkungan bahkan sejak dia

berada di dalam kandungan ibunya. Selama dikandung ibu, interaksi anak masih sangat terbatas. Setelah anak dilahirkan dimana interaksi-interaksi tersebut semakin menuju kepada kebutuhan sosial. Dari waktu ke waktu anak belajar dan dituntut untuk berlaku dan bertindak sesuai dengan kebutuhan sosial dimana ia berada. Keterampilan sosial yang ditunjukkan anak merupakan cermin dari mampu dan tidaknya anak belajar untuk menjadi makhluk sosial.

Sebuah permasalahan yang menarik di kelompok B TK Nurul Arafah yang menjadi masalah dalam pendidikan anak usia dini yang dihadapi oleh sekolah

tersebut, terutama pada keterampilan social anak. Peneliti merasa masih perludanya usaha untuk meningkatkan keterampilan social pada anak karena berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan beberapa anak diantaranya; (1) cenderung senang memilih bermain dengan sendirinya, (2) kurangnya sosialisasi dengan anak-anak lain, (3) anak sering mengganggu temannya, (4) sukar diatur dan membantah. Adapun alternative pemecahannya, peneliti memilih dengan menggunakan benteng-bentengan sebagai pengetahuan baru dalam pembelajaran keterampilan sosial bagi anak berdasarkan beberapa pertimbangan dan alasan diantaranya:

1. Kegiatan bermain benteng-bentengan ini dilakukan dengan cara membentuk kelompok dan kerjasama yang baik pada anak.
2. Bermain benteng-bentengan ini menggunakan jenis-jenis media benteng yang selalu berbeda.
3. Bermain benteng-bentengan akan menyenangkan bagi anak karena media benteng-bentengan yang digunakan sederhana dan berbeda.
4. Sudah menjadi barang tentu tanggung jawab bersama untuk membina dan mendidik anak-anak bangsa yang memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga mampu menjadi pemimpin di kemudian hari.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah meningkatkan keterampilan sosial pada anak TK Kelompok B (usia 5-6 tahun) ?
2. Apakah bermain benteng-bentengan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak TK Kelompok B (usia 5-6 tahun) ?

## KETERAMPILAN SOSIAL

Menurut Muhibbin (2010: 120) keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni berhubungan dengan urat-urat

syaraf dan otot-otot/neuromuscular. Sedangkan sosial adalah belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

Sejalan dengan yang itu Janice J. Beaty(2014: 33) menyebutkan bahwa keterampilan sosial disebut juga *prosocial behavior* mencakup perilaku-perilaku seperti: (a) empati yang didalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan yang dialami orang lain, (b) kumurahan hati atau kedermawanan didalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya kepada seseorang, (c) kerjasama yang didalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran, dan (d) memberi bantuan yang didalamnya anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas atau membantu teman-temannya yang membutuhkan. Sementara itu Chaplin (2014: 32)mengatakan bahwa keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya.

Wingkel (2010: 17) juga mendefinisikan keterampilan sosial adalah upaya menggunakan variasi dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa. Sejalan dengan itu, Hurlock (2013: 250) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial

menjadi orang yang mampu bermasyarakat. Dari beberapa definisi di atas dapat disintesis bahwa keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan individu disertai dengan kecakapan dan intelegent yang dimiliki anak dalam memulai aktivitas ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi secara sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka perilaku sosial merupakan perilaku dimana seseorang harus berorientasi pada pencapaian suatu tujuan, nilai, dan penerimaan berdasarkan afeksi. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh lingkungannya akan serta merta menanamkan konsep tertentu pada pemahaman dan dalam kesadarannya berperilaku sebagai makhluk sosial dalam lingkungannya.

### PENGERTIAN BERMAIN

Menurut Gordon & Browne (2014: 66) bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Para pakar juga mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peran penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak.

Secara umum pengertian bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Soegeng 2011: 199). Permainan kanak-kanak adalah kesenian kanak-kanak, yang sesungguhnya amat sederhana bentuk dan isinya, namun memenuhi syarat-syarat etis dan estetis dengan semboyan: “dari nature kearah kultur” (Ki Hajar Dewantara, 1977:256-267).

Lebih lanjut Morrison (2007: 283-284) menjelaskan secara umum bermain merupakan: *The nation that children learn through play began with froebel, who built his system of schooling on the education value of play. Pieget believe*

*that play promotes cognitive schemes and a mean by which children construct knowledge of their world. Vygotsky viewed the sosial intruction that occurs through play as essential children’s develovemenet. He believes that children learn through sosial intruction with others the language and sosial skill.*

Brewer (2013: 346) membagi bermain menjadi tiga tipe, yaitu; (1) bermain bebas, yaitu anak bebas memilih berbagai bentuk mainan dan juga bebas memainkan dengan caranya sendiri; (2) bermain dengan panduan, yaitu anak dapat memilih mainannya namun berdasarkan pilihan mainan/permainan yang sudah ditetapkan oleh guru sesuai dengan maksud untuk menanamkan konsep tertentu; (3) bermain dengan peraturan, yaitu guru memberikan arahan dan petunjuk kepada anak tentang bagaimana cara anak memainkan permainan tertentu.

Dari beberapa jenis bermain diatas maka dapat disimpulkan bahwa, bermain bagi anak dengan jenis atau metode apapun sangatlah memberikan nilai yang signifikan dan kontribusi positif pada setiap perkembangan aspek-aspek yang ada pada dalam diri anak.

### BERMAIN BENTENG - BENTENGAN

Kegiatan bermain benteng-bentengan ini merupakan kegiatan yang sudah tidak asing bagi dunia anak khususnya anak-anak yang berada di daerah sembelia karena permainan benteng-bentengan ini sangat sederhana dan tidak membutuhkan biaya yang banyak karena media yang digunakan adalah media yang memang sudah ada di sekitar lingkungan sekolah seperti, batu yang dilapis oleh kertas yang warna warni, pohon-pohon dan bentuk-bentuk balok dengan menaruh media berada di tengah garis yang sudah dilingkar oleh peneliti. Permainan benteng-bentengan ini dimainkan oleh anak-anak dari generasi kegenerasi,

bermain benteng-bentengan ini dilakukan oleh anak-anak dengan cara kerjasama, partisipasi, komunikasi, dan adaptasi untuk saling menghargai arti kebersamaan (sosial). Seperti yang sudah dipaparkan oleh para pakar PAUD, bermain merupakan wadah dimana anak mencerminkan kemampuan intelektual, fisik, sosial dan emosionalnya. Melalui kegiatan bermain benteng-bentengan ini anak akan mendapatkan pengalaman yang banyak dan lebih luas, baik pengalaman terhadap diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Ada berbagai macam variasi dalam permainan anak. Soetjiningsih (2013: 2) membagi variasi permainan menjadi 2, yaitu permainan aktif dan pasif. Dalam penelitian ini bermain benteng-bentengan adalah termasuk dalam permainan aktif, karena untuk menyelesaikan kegiatan bermain benteng-bentengan ini, anak akan mengekspresikan diri ke dalam kelompok bermain, berkolaborasi, berinteraksi, berpartisipasi secara aktif dengan teman-temannya.

#### **METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian (action research). Penelitian tindakan Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2006:132) ini meliputi empat tahap yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflection*). Pada model Kemmis & Taggart tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) dijadikan sebagai satu kesatuan karena mereka menganggap bahwa kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah catatan lapangan, wawancara, observasi dan lembar instrumen. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh sasaran yang diteliti yaitu tentang keterampilan sosial anak. Catatan lapangan dibuat

dalam catatan yang lengkap setelah sekolah berakhir sehingga dapat didiskusikan bersama guru dan kepala sekolah dan direvisi guna penyempurnaan setelah peneliti sampai di rumah, proses ini dilakukan setiap kali mengadakan pengamatan.

Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur dan merupakan wawancara terbuka. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, orang tua siswa, dan siswa untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang hasil keterampilan sosial dan kegiatan bermain permainan benteng-bentengan.

Observasi dilakukan dengan mendokumentasikan kegiatan dengan foto serta mencatat proses pembelajaran untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran yang mengacu pada bermain benteng-bentengan. Lembar Instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti berisikan indikator-indikator yang merupakan acuan dalam menilai keterampilan sosial siswa. Instrumen ini diisi oleh peneliti dan guru kelas dengan memberikan tanda check list (✓) pada setiap indikator sesuai dengan tingkatan keterampilan yang terlihat pada siswa.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data, sesuai dengan tuntutan penelitian tindakan, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif. Analisa data kuantitatif digunakan dengan cara membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data yang dilakukan dalam suatu proses.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, peneliti mengukur peningkatan keterampilan sosial anak kemudian membandingkan hasil peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan, dengan melakukan catatan, baik menggunakan catatan laangan, lembar obsevasi maupun instrument pemantau tindakan yang telah disediakan.

Fokus peningkatan keterampilan sosial anak dari penelitian ini dalam aspek kerjasama, meliputi (1) menolong/meminta pertolongan dari teman; aspek komunikasi, meliputi (1) menyampaikan pendapat/ide (2) mengajak teman untuk bermain bersama, dan (3) mau menjawab dan member pertanyaan; aspek berbagi, meliputi (1) mau berbagi mainan/makanan, dan aspek

partisipasi, meliputi (1) bermain dalam kelompok, dan (2) bermain berdua/bertiga dengan teman, dan aspek adaptasi, meliputi (1) simpati; (2) empati; (3) disiplin.

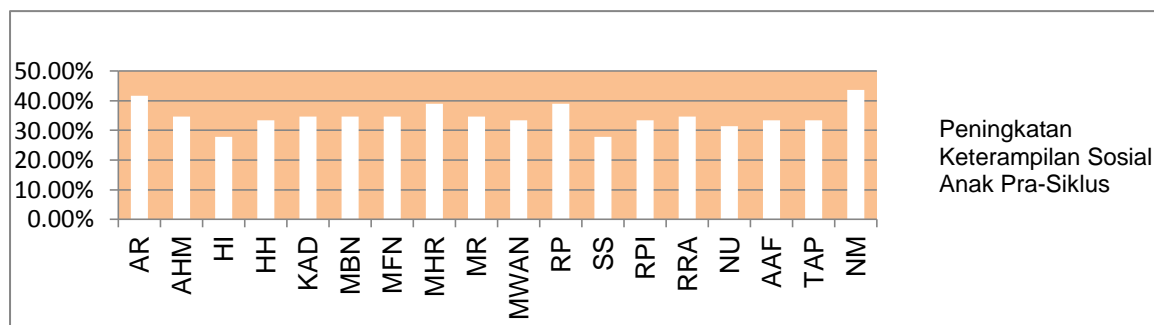
Pelaksanaan pra-Intervensi untuk memperoleh data, dan dilakukan selama empat hari, untuk melihat, memperhatikan, dan meninjau sejauhmana perkembangan keterampilan sosial yang dimiliki anak kelompok B TK Nurul Arafah NW dengan melakukan pengamatan serta mengisi instrument secara alami. Oleh sebab itu peneliti lebih banyak melakukan pengamatan pada saat anak bermain sendiri maupun kelompok, baik pada saat kegiatan berlangsung ataupun waktu jam istirahat. Setelah data diperoleh dan dianalisis, kemudian peneliti bersama kolaborator merencanakan tindakan siklus.

**Table 1. Setatus Keterampilan Sosial Pra-Siklus**

No	Nama	Prosentase
1	AR	41.67%
2	AHM	34.72%
3	HI	27.78%
4	HH	33.33%
5	KAD	34.72%
6	MBN	34.72%
7	MFN	34.72%
8	MHR	38.89%
9	MR	34.72%
10	MWAN	33.33%
11	RP	38.89%
12	SS	27.78%
13	RPI	33.33%
14	RRA	34.72%
15	NU	31.94%
16	AAF	33.33%
17	TAP	33.33%
18	NM	43.6%

**Rata-rata**

**34.%**

**Histogram 1. Grafik Pra-Siklus Keterampilan Sosial Anak.**

Dari data prosentase pra-tindakan di atas terdapat anak yang memperoleh nilai tertinggi, yaitu AR, dan NM memang termasuk kategori anak yang aktif, karena terlihat dari proses pra tindakan dimana AR, dan NM unggul pada dimensi partisipasi indikator bermain aktif dalam kegiatan kelompok, komunikasi mau meminta bantuan kepada guru dan bertanya. Sedangkan anak yang lain masih membutuhkan arahan dari guru.

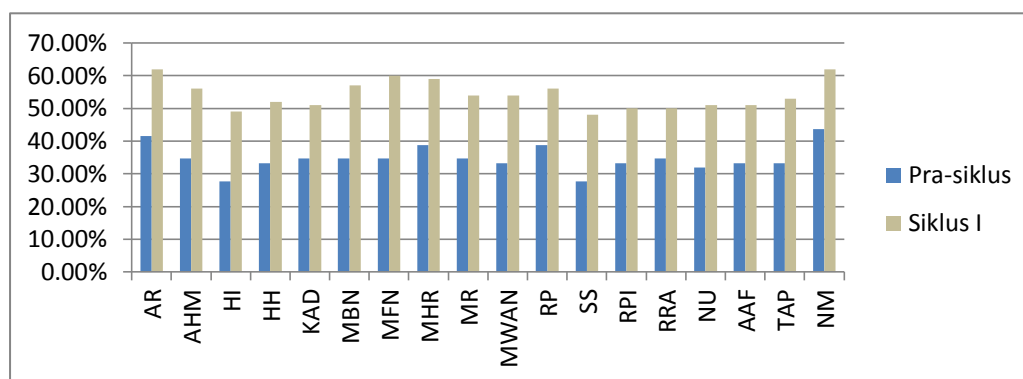
Dari data prosentase pra-tindakan juga terdapat anak yang memperoleh nilai terendah, yaitu dan SS yang memperoleh 27,78% dalam keterampilan sosialnya, HI masih dikategorikan anak

yang kurang bersemangat dan berpartisipasi aktif, sedangkan SS memang terlihat masih kurang interaksi dengan teman-temannya, dikarenakan SS baru satu minggu dipindahkan oleh ibunya ke TK Nurul Arafah NW, sehingga SS harus bisa beradaptasi dan berinteraksi dengan teman-teman barunya.

Pemberian tindakan pada siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan asesmen terhadap keterampilan sosial. Hal ini dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah pemberian tindakan pada siklus I. Hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Keterampilan Sosial Anak Siklus I**

No. Responden	Persentase		Peningkatan Persentase
	Pra-Siklus	Siklus I	
1	41.6%	62%	20.3 %
2	34.7%	56%	21.2 %
3	27.7%	49%	21.2 %
4	33.3%	52%	18.6 %
5	34.7%	51%	16.2 %
6	34.7%	57%	22.8 %
7	34.7%	60%	25.2%
8	38.8%	59%	20.1 %
9	34.7%	54%	19.2%
10	33.3%	54%	20.6%
11	38.8%	56%	17.1 %
12	27.7%	48%	20.2%
13	33.3%	50%	16.6 %
14	34.7%	50%	15.2 %
15	31.9%	51%	19.6 %
16	33.3%	51%	17.6%
17	33.3%	53%	19 6%
18	43.6%	62%	18.4 %
<b>Rata-rata</b>	<b>34.%</b>	<b>54%</b>	<b>19.%</b>

**Histogram 2. Grafik Siklus 1 pada Keterampilan Sosial Anak.**

Berdasarkan tabel diagram di atas, rata-rata keterampilan sosial anak belum mencapai indikator secara maksimal sesuai yang telah direncanakan oleh peneliti dan kolaborator. Anak-anak masih perlu mendapatkan bimbingan untuk mencapai indikator keterampilan sosial yang telah direncanakan. Adapun yang menjadi penyebabnya adalah; a) anak-anak masih harus beradaptasi dengan cara aturan main, karena bermain benteng-bentengan adalah permainan yang pertama yang diterapkan pada sekolah tersebut, b) intervensi baik dari guru maupun peneliti masih sering terjadi, c) masih ada siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam kelompok, d) siswa masih cenderung memilih kelompok dengan beberapa teman dekatnya. Diharapkan pada siklus II intervensi dapat lebih dikurangi, dan guru

memberikan arahan serta penguatan agar siswa mau berbaur dan saling berbagi dengan teman-temannya yang lain. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Hal ini dikarenakan peneliti dan kolaborator ingin seluruh anak mencapai semua indikator keterampilan sosial anak. Selain itu peneliti dan kolaborator ingin memantau persentase kenaikan yang signifikan, meskipun adanya peningkatan keterampilan sosial dengan rata-rata sebesar 19%, namun kenaikan tersebut belum bisa dikatakan signifikan sesuai dengan persentase yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 71%.

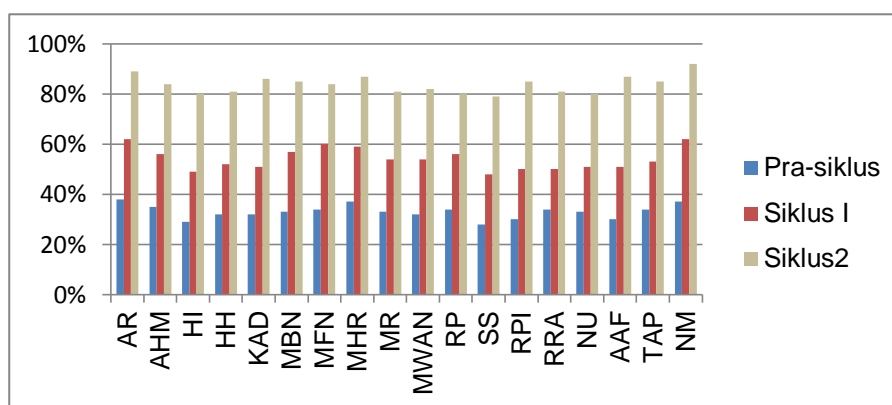
Adapun hasil asesmen setelah pemberian tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Table 3. Setatus Keterampilan Sosial Anak Siklus II.**

No. Responden	Persentase			Peningkatan Persentase
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	41.0%	62 %	89 %	27 %
2	34.7%	56 %	84 %	28 %
3	27.7%	49 %	80 %	30 %
4	33.3%	52 %	81 %	29 %
5	34.7%	51 %	86 %	35 %
6	34.7%	57 %	85 %	28 %
7	34.7%	60 %	84 %	24 %
8	38.8%	59 %	87 %	28 %
9	34.7%	54 %	81 %	27 %

10	33.3%	54 %	82 %	28 %
11	38.8%	56 %	80 %	24 %
12	27.7%	48 %	79 %	31 %
13	33.3%	50 %	85 %	35 %
14	34.7%	50 %	81 %	31 %
15	31.9%	51 %	80 %	29 %
16	33.3%	51 %	87 %	36 %
17	33.3%	53 %	85 %	32 %
18	43.6%	62 %	92 %	31 %
<b>Rata-rata</b>	<b>34.%</b>	<b>54%</b>	<b>84%</b>	<b>29.%%</b>

**Histogram 3. Grafik Siklus 2 pada Keterampilan Sosial Anak.**



Berdasarkan hasil analisis data pada siklus 1, persentase kenaikan diperoleh sebesar 19% dan pencapaian hasil 54%, pada siklus II persentase kenaikan diperoleh sebesar 29% dan pencapaian hasil sebesar 84%. Jadi persentase kenaikan seluruhnya dari pra siklus hingga siklus II sebesar 49%. Hal

ini memiliki makna bahwa telah terjadi peningkatan persentase yang signifikan dari keterampilan sosial anak pada pra penelitian hingga siklus II. Berikut adalah table grafik peningkatan keterampilan sosial anak secara keseluruhan.

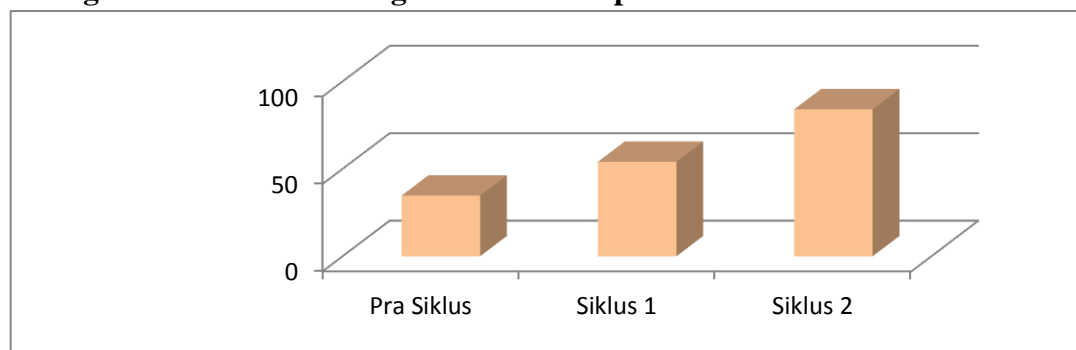
**Table 4. Analisis Peningkatan Keterampilan Sosial Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
34%	54%	84%	49%

Analisis persentase kenaikan pra siklus ke siklus II dihitung dengan rumus:  
 Persentase Siklus II - Persentase Pra-siklus

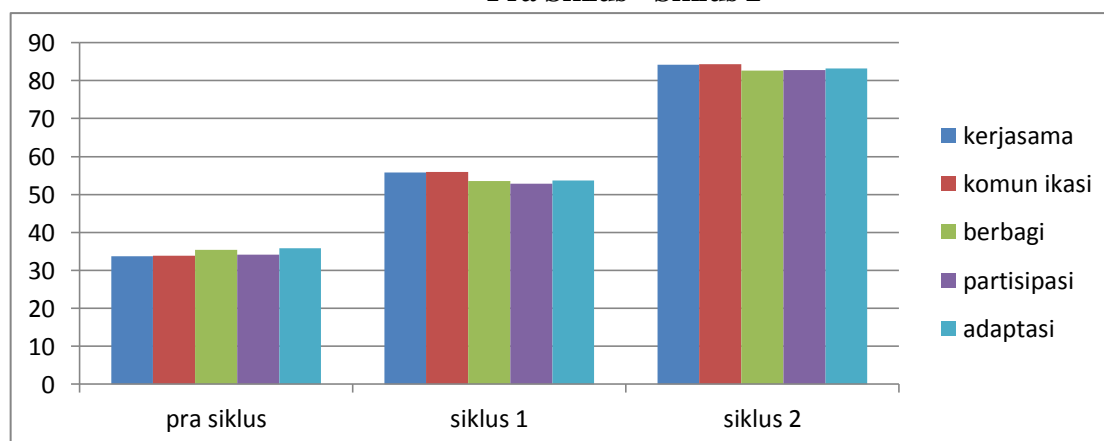
$$= 84\% - 34\% = 49\%$$



**Histogram 4. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial dari Pra Siklus–Siklus2**

Peningkatan keterampilan sosial anak di kelas B TK Nurul Arafah NW per aspek yang meliputi; kerjasama, komunikasi,

berbagi, partisipasi dan adaptasi mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada grafik berikut:

**Histogram 5. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Per Aspek Dari Pra Siklus - Siklus 2**

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat terjadinya peningkatan pada setiap aspek terkait keterampilan sosial siswa, dengan persentase rata-rata peningkatan sebesar 50.52% dari persentase awal sebesar 33.68 menjadi 84.2%, pada aspek kerjasama, untuk aspek komunikasi terjadi peningkatan sebesar 50.52 % yang pada pra siklus 33.8 menjadi 84.32%, sementara itu aspek berbagi mengalami peningkatan sebesar 47.22% dari persentase awal 35.42 % menjadi 82.46%, sedangkan aspek partisipasi terjadi peningkatan sebesar 48.64% dari persentase awal sebesar 34.17% menjadi 82.81%, dan terakhir aspek adaptasi mengalami peningkatan sebesar 47.37% dari persentase awal sebesar 35.83% menjadi 83.2%, setelah diberikan

tindakan dalam dua siklus (18 kali pertemuan).

Hurlock (2012: 190) pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak, antara lain; (1) Kerja sama. Sejumlah kecil anak-anak belajar bermain atau bekerja secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur empat tahun semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan sesuatu secara bersama-sama, maka semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan baik, (2) Persaingan. Jika persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka, (3) Kemurahan hati. Sebagaimana terlihat pada kesadaran untuk berbagi sesuatu dengan anak lain,

meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial, (4) Hasrat akan penerimaan sosial. Jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal di bandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya, (5) Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirif dengan duka cita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih, (6) Empati. Empati kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain, (7) Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Anak yang berjiwa bebas kekurangan motivasi ini, (8) Sikap ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama anak orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka, (9) Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan yang tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukan hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri, (10) Meniru. Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka, (11) Perilaku

(attachment behavior). Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi mengembangkan sesuatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak/orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan pada penelitian yang berjudul Peningkatan Keterampilan Sosial Anak melalui Bermain Benteng-bentengan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peruses pelaksanaan bermain benteng-bentengan dengan menggunakan jenis-jenis media yang berbeda dapat meningkatkan keterampilan sosial anak di kelompok B TK Nurul Arafah NW terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, perencanaan terkait dengan pemilihan tema dan media yang digunakan, kemudian pelaksanaan dan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan keterampilan sosial anak.
2. Keterampilan sosial anak di kelompok B TK Nurul Arafah NW dapat ditingkatkan melalui bermain Benteng-bentengan dengan menggunakan jenis-jenis media yang berbeda serta langkah yang berbeda pula, bermain benteng-bentengan dapat dilihat dari peningkatan skor pada Pra Penelitian didapat persentase sebesar 34%, sedangkan pada siklus I didapat persentase sebesar 54%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa persentase mengalami peningkatan pada indikator secara keseluruhan sebesar 19%. Hasil siklus II diperoleh persentase sebesar 84%

sehingga terjadi peningkatan sebesar 29% secara keseluruhan dari pra intervensi-siklus II meningkat hingga 49%. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase kenaikan peningkatan keterampilan sosial anak dapat dikatakan signifikan karena terus meningkat. Dengan demikian, maka dapat dinyatakan bahwa melalui bermain benteng-bentengan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Arafah NW.

### REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan di atas, adapun saran yang dapat diberikan yaitu:

- 1) Guru, hendaknya guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang bisa menstimulasi keterampilan social anak dan guru lebih kreatif dalam mengkombinasikan berbagai kegiatan yang ada di lingkungan sekitar, baik dengan media permainan baru ataupun media permainan yang ada di sekolah.
- 2) Orang tua, hendaknya para orang tua dapat memberikan stimulasi yang berkaitan dengan kinestetik di rumah kepada anak sebagai bentuk keberlanjutan program yang diberikan oleh guru di sekolah.
- 3) Peneliti lain, Dapat digunakan sebagai rujukan penelitian lebih lanjut dalam bentuk penelitian, pengembangan yang terkait dengan bermain benteng-bentengan untuk mengembangkan aspek yang lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

Amalina dkk. *“Permainan Sosiodrama Terhadap Stimulasi*

*Perkembangan Emosi Anak Usia*

*Prasekolah”* [nisadewanti@gmail.com](mailto:nisadewanti@gmail.com).

Elizaberd. Hourlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta, PT. Glora Aksara Pratama, 2013.

George S. Morisson, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, PT indeks, 2012.

Hamzah, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2010.

Ki Hajar Dewantara, *Majlis Luhur Persatuan Taman Siswa* Yogyakarta, 1977.

Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PT. Indeks, Jakarta, 2008.

Muhibbin, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Pt. Remaja Rosdakarya, 2010.

Ratna Pangastuti, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta, Pustaka PeLajar 2014.

Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta, Prenada Media Group, 2011.

Siska, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*, <http://jurnal.upi.edu/8705>, diakses 06 November 2014.

Perdani, *“peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional”*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 8 Jakarta, 2014.

Soegeng, S. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, 2011.

Yaumi dan Nurdin, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta, Kencana Prenadamedia Group).

**MENINGKATKAN MULTIPLE INTELLIGENCES (MI) MELALUI MUSIK****M. Najamuddin & Baiq Sarlita Kartiani**

Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FIP IKIP Mataram

e-mail: [najmlombok@gmail.com](mailto:najmlombok@gmail.com)

**ABSTRAK:** Perkembangan ilmu pendidikan (penelitian) menunjukkan banyaknya macam-pengetahuan dalam kehidupan manusia (*multiple intelligence*). Anak yang kurang memahami kecerdasannya sendiri cenderung lebih sulit untuk menentukan hal-hal apa saja yang lebih baik bagi dirinya sendiri untuk dikembangkan. Anak merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa karena bagian dari tongkat estapet bagi kehidupan. Untuk dapat mewujudkan anak-anak yang cerdas dan berkembang potensinya, sebaiknya anak diberikan kesempatan yang luas untuk bermain, bernyanyi, dan mendengarkan musik. Oleh karena itu, anak perlu mendapat perhatian yang lebih serius baik dari orang tua, pendidik maupun masyarakat secara luas agar anak mendapat layanan pendidikan yang layak dan dapat tumbuh dengan sempurna. Anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik pertumbuhan fisik, maupun perkembangan psikis (*intelligence*). Salah satu yang dapat dilakukan oleh orang tua maupun pendidik untuk meningkatkan *multiple intelligence* adalah melalui mendengarkan musik. Melalui musik, anak-anak dapat stimulus bagi perkembangan otak/*intelligence* sekaligus mengenalkan kepada anak akan pentingnya musik bagi perkembangannya. Musik yang didengar oleh anak secara berkelanjutan dapat merangsang dan meningkatkan kecerdasan, mengembangkan imajinasi positif untuk belajar dengan cara-cara yang baik dan benar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

**Kata Kunci:** Multiple Intelligence, musik.

**PENDAHULUAN**

Abad ke-21 yang baru kita masuki, yang disebut abad yang dilandasi oleh konsep Universal Giftedness adalah abad yang mempunyai kemungkinan menciptakan peradaban yang dihuni oleh masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang memiliki Unlimited Capacity dalam mencapai perwujudan sifat yang baik maupun kecerdasan dan ketekunan mengatasi masalah.

Perubahan yang begitu terjadi di era global, bukan terjadi di hitungan hari, tetapi sudah terjadi pada hitungan jam atau detik, untuk menghadapi era ketidakpastian, untuk menentukan ini diperlukan orang-orang yang cerdas dan dapat menggunakan kecerdasannya dengan cara mengoptimalkan potensi dan kapasitas otaknya untuk mencerna dan untuk membuat *preventif action plan* agar dapat merubah lingkungan masing-masing menuju kepribadian yang paripurna, dengan memanfaatkan segala jenis kecerdasan. (Hernowo, 2004: 20)

Teori pendidikan terus berkembang dan tampaknya semakin cenderung menghadapi anak apa adanya; dan mempercayai bahwa anak lahir bersama potensi dirinya. Ketika pada tahun 1900 Alfred Binet psikologi asal Prancis mengembangkan sebuah tes standar penilaian kecerdasan intelektual, yang kemudian dikenal dengan tes IQ dunia mengakuinya sebagai satu-satunya tes kecerdasan yang obyektif.

Ketika ada anak sekolah yang mendapat ranking satu di sekolahnya maka orang tua, guru, dan masyarakat menganggap bahwa si anak itu disebut dengan anak yang cerdas, sedangkan anak yang mendapat ranking dari belakang di sebut anak yang bodoh, wacana seperti ini sepertinya sudah mendarah daging di lingkungan masyarakat kita. Apabila kita merujuk karya-karya psikologi, juga ditemukan istilah kecerdasan ini yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah secara relatif lebih cepat dibandingkan usia biologisnya (Yunanto, 2004: 12).

Sedangkan Gardner (2003: 36) mengatakan bahwa kemampuan adalah dapat menyelesaikan masalah dan menciptakan produk. Secara singkat kedelapan kecerdasan yaitu 1) kecerdasan linguistic, 2) kecerdasan logika-matematika, 3) kecerdasan spasial visual, 4) kecerdasan musik, 5) kecerdasan gerakan badan, 6) kecerdasan interpersonal, 7) kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.

Untuk mencapai tujuan di atas maka perlu dengan musik, karena: 1) Musik meningkatkan energi otot; 2)

Musik meningkatkan energi sel tubuh; 3) Musik mempengaruhi detak jantung; 4) Musik meningkatkan metabolisme tubuh; 5) Musik mengurangi stress dan rasa sakit; 6) Musik meningkatkan kecepatan penyembuhan dan pemulihan pasien operasi; 7) Musik mengurangi rasa lelah dan mengantuk; 8) Musik membantu meningkatkan kondisi emosi kearah yang lebih baik; dan 9) Musik merangsang kreativitas, kepekaan dan kemampuan berpikir.

## **PEMBAHASAN**

Pada dasarnya manusia memiliki kecerdasan-kecerdasan tersendiri pada masing-masing individu, tidak diragukan lagi kalau manusia tidak mempunyai satu kecerdasan saja, bias mempunyai dua, tiga, atau bahkan lebih dari itu, masalahnya kita manusia yang kurang memperhatikan dari kita sendiri kaitannya dengan kecerdasan yang melekat pada diri kita masing-masing. Dengan begitu penting kiranya kita memahami tentang kecerdasan majmuk (multiple intelligence) yang dikembangkan oleh Howard Gardner dari Harvad University.

Adapun untuk mengembangkan kecerdasan majmuk tersebut bisa melalui music yang sering didengar oleh masing-masing orang, karna music mempunyai magnet atau kekuatan yang tidak

terungkapkan, selain itu untuk mengembangkan kecerdasan majmuk tidak hanya melalui music, melainkan yang lainnya juga. Dalam pembahasan di sini hanya difokuskan kaitannya dengan music. Ada sebuah cerita yang mungkin akan membuat kita lebih mudah memahami teori multiple intelligences (MI), dahulu kala terbitlah sebuah kabar yang menggegerkan langit dan bumi. Kabar itu berasal dari dunia binatang, menurut cerita para binatang besar ingin membuat sekolah untuk para binatang kecil. Mereka, para binatang besar itu memutuskan untuk membuat sekolah memanjat, terbang, berlari, berenang dan menggali.

Anehnya mereka tidak dapat mengambil kata sepakat tentang subyek mana yang paling penting. Mereka akhirnya memutuskan agar semua murid mengikuti kurikulum yang sama. Jadi setiap murid harus ikut mata pelajaran memanjat, terbang, berlari, berenang maupun menggali. Masalah mulai timbul ketika seekor kelinci mulai tenggelam saat mengikuti kelas berenang, dan pengalaman mengikuti kelas berenang itu ternyata mengguncang batinya. Lama kelamaan karena sibuk mengurus pelajaran berenang, si kelinci ini pun tak pernah lagi dapat berlari secepat sebelumnya padahal itu karakter kelinci sebagai ahli berlari. (Hernowo, 2004: 21)

Tidak mudah bagi anak untuk bisa menonjol dalam semua cabang ilmu pengetahuan yang ia pelajari. Tetapi sangat mudah bagi anak untuk menonjolkan dalam mata pelajaran yang disenanginya. Sedang mata pelajaran yang tidak disukai, maka kemungkinan untuk dikuasai sangatlah kecil. Dengan demikian, studi yang menjadi kecenderungannya akan sesuai dengan minatnya, sesuai dengan kecenderungan, pembawaan dan pandangannya.

Dari cerita di atas, penulis ingin memberikan gambaran mengenai apa yang terjadi dalam kehidupan seorang

anak yang memiliki cara belajar unik, supaya kita bisa melihat betapa sekolah dengan tidak sengaja memisahkan orang dengan potensi sejati mereka. Masyarakat masih beranggapan bahwa kecerdasan itu dapat itu dapat diukur secara obyektif dan dapat dinyatakan dalam satu angka atau IQ. Seperti dalam latar belakang masalah bahwa IQ itu sendiri dapat menentukan kesuksesan seorang. Sebenarnya apa kecerdasan itu?

Menurut Howard (2003: 22) kecerdasan berkaitan dengan kapasitas untuk memecahkan masalah dan menciptakan produk yang kondusif dan alamiah. Sehingga orang yang cerdas dapat didefinisikan sebagai seseorang yang mempunyai kapasitas untuk memahami informasi, menyimpulkan fakta dan menyampaikan pengetahuan.

### 1. Macam-macam kecerdasan

Menurut Howard (2003: 24) mengemukakan bahwa ada 8 jenis kecerdasan yang ada pada diri manusia, meliputi:

#### a. Kecerdasan linguistic

Kemampuan menggunakan kata secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis. Kecerdasan ini meliputi manipulasi tata bahasa atau struktur bahasa, fonologi atau bunyi bahasa, semantik atau makna bahasa, dimensi pragmatic atau penggunaan praktis bahasa. Penggunaan bahasa ini antara lain mencakup retorika (penggunaan bahasa untuk mempengaruhi orang lain melakukan tindakan tertentu), memonik atau hafalan (penggunaan bahasa untuk mengingat informasi) eksplanasi (penggunaan bahasa untuk memberi informasi), dan meta bahasa (penggunaan bahasa untuk membahas bahasa itu sendiri. Lewin (2005: 102)

#### b. Kecerdasan Matematis-Logis

Kecerdasan matematis-logis merupakan kemampuan menggunakan angka dengan baik

dan melakukan penalaran dengan benar. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada pola dan hubungan logis, pernyataan dan dalil, fungsi logis dan abstraksi-abstraksi lain. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis ini antara lain: kategorisasi, klasifikasi, pengambilan kesimpulan, generalisasi, perhitungan dan pengujian hipotesis. Profesi orang-orang dengan kecerdasan matematis-logis adalah ahli matematika, ilmuwan, filsuf, akuntan publik, atau pemrogram computer (Lewin 2005: 43).

#### c. Kecerdasan Spasial

Kemampuan mempersepsi dunia spasial-visual secara akurat dan mentransformasikan persepsi dunia spasial-visual tersebut. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan antar unsur tersebut. Kecerdasan ini meliputi kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial dan mengorientasikan diri secara tepat (Gunawan, 2003: 234).

#### d. Kecerdasan Kinestetik-Jasmani

Keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide, perasaan dan ketrampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan itu meliputi kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, ketrampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan dan hal yang berkaitan dengan sentuhan. Di masa lalu, banyak dari pembelajaran kecerdasan fisik diperoleh secara alami oleh anak-anak karena banyak masa kecil di lalui dengan banyak aktivitas diluar rumah, seperti lari keliling kampung,

memanjat pohon, menerbangkan layang-layang, berenang di sungai, dimana ketrampilan fisik diperoleh bahkan tanpa pelatihan terkendali. (Lewin, 2005: 168)

e. Kecerdasan musical

Kemampuan menangani bentuk-bentuk musical dengan cara mempersepsi, membedakan, mengubah dan mengekspresikan. Kecerdasan ini meliputi pada irama, pola titik nada atau melodi, memiliki pemahaman musik figural atau atas-bawah (global, intuitif), pemahaman formal atau bawah atas (analisis, teknis) atau keduanya. (Amstrong, 2002: 4)

f. Kecerdasan interpersonal

Menurut Amstrong (2002: 199) Kemampuan mempersepsi dan membedakan suara hati, maksud motivasi serta perasaan orang lain. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak isyarat; kemampuan membedakan berbagai macam tanda interpersonal; dan kemampuan menangani seara efektif tanda tersebut, dengan tindakan pragmatis tertentu (misalnya mempengaruhi sekelompok orang untuk melakukan tindakan tertentu)

g. Kecerdasan intrapersonal

Kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan ini meliputi kemampuan diri yang akurat (kekuatan dan keterbatasan diri), kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamen, dan keinginan dan juga kemampuan berdisiplin diri, memahami dan menghargai diri. (Gunawan, 2003: 238)

h. Kecerdasan Naturalis

Keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies-flora dan fauna di lingkungan sekitar. Kecerdasan ini meliputi kepekaan

pada fenomena alam lainnya dan bagi mereka yang dibesarkan di lingkungan perkotaan, kemampuan membedakan benda tak hidup, seperti mobil, sepatu karet, dan sampul kaset CD.

## 2. Efek Musik pada Pikiran dan Tubuh

Sejarah musik dalam peradaban manusia sudah sangat tua, setua usia peradaban itu sendiri. Musik merupakan satu aspek penting dalam hidup manusia dan respons kita terhadap musik, tampaknya sudah terukir dalam otak kita sejak lahir.

Dalam buku *Music, Mind and Brain*, Manfred Clynes (dalam Gunawan, 2003: 254) menjelaskan bagaimana musik dapat mempengaruhi seluruh aktivitas otak. Struktur musik yang harmonis, kualitas interval, timbre, pola nada dan tempo diproses di otak kanan kita. Sedangkan perubahan yang cepat seperti pada perubahan volume suara, penataan nada suara yang akurat dan lirik, diproses oleh otak kiri kita.

Pengaruh musik juga dapat kita rasakan pada detak jantung kita. Saat kita mendengarkan musik, saat otak memproses apa yang kita dengar, detak jantung kita cenderung mengikuti atau sinkron dengan kecepatan musik itu (bit per menit). Hal ini menjelaskan mengapa saat kita mendengarkan musik dengan tempo yang tinggi, detak jantung kita meningkat, kita menjadi semangat. Saat kita mendengar musik dengan tempo (bit per menit) yang rendah, misalnya sekitar 55-70 bpm, detak jantung akan melambat dan kita akan menjadi rileks.

Pakar lain Jean Houston (dalam Gunawan, 2003) mengatakan bahwa tubuh pada level molekul, bergetar pada panjang gelombang yang tetap dan stabil. Musik mempunyai getaran atau frekuensi.

Saat kita mendengarkan musik, frekuensi musik ini bisa beresonansi atau bertentangan dengan frekuensi tubuh kita. Saat terjadi kesamaan frekuensi, kita akan merasa nyaman, kita dapat belajar dengan baik dan kita berada pada keadaan rileks tapi waspada.

### **3. Pengaruh yang dapat ditimbulkan musik adalah:**

- a. Musik meningkatkan energi otot
- b. Musik meningkatkan energi sel tubuh
- c. Musik mempengaruhi detak jantung
- d. Musik meningkatkan metabolisme tubuh
- e. Musik mengurangi stress dan rasa sakit
- f. Musik meningkatkan kecepatan penyembuhan dan pemulihan pasien operasi
- g. Musik mengurangi rasa lelah dan mengantuk
- h. Musik membantu meningkatkan kondisi emosi kearah yang lebih baik
- i. Musik merangsang kreativitas, kepekaan dan kemampuan berpikir

### **4. Musik dalam proses pembelajaran.**

- a. Musik sebagai pembukaan belajar.
- b. Musik sebagai pembatas waktu.
- c. Musik untuk memperbaiki dan meningkatkan mood.
- d. Musik untuk relaksasi.
- e. Musik untuk membantu dan mengarahkan visualisasi.
- f. Musik untuk membantu diskusi
- g. Musik untuk memperkuat tema.
- h. Musik untuk konser aktif.
- i. Musik untuk konser pasif.
- j. Musik untuk konser kombinasi.
- k. Musik menemani kegiatan fisik untuk membantu sinkronisasi otak.
- l. Musik untuk penutup.

### **5. Cara menggunakan musik untuk membantu proses pembelajaran.**

Manfaat musik sebenarnya sangat bergantung pada cara kita menggunakannya. Kapan dan jenis musiknya. Berikut adalah 10 cara anda bisa menggunakan musik, dalam hubungannya dengan proses pembelajaran.

#### **1. Musik sebagai pembukaan**

Musik yang tepat bila digunakan pada waktu yang sesuai akan sangat membantu mempengaruhi mood dan atmosfer belajar.

Contoh musik :

- a. Sonata For Two Pianos In D wolfgang Amadeus Mozart
- b. Paganini for two nicolo paganini (performers :saham and sollschers)
- c. The universal (The Great Escape) blur

#### **2. Musik Sebagai Pembatas**

Anda dapat menggunakan musik untuk menetapkan waktu, bagi murid anda, misalnya anda memberikan tugas dan berkata kepada murid anda, kalian hanya punya waktu sepanjang musik ini. Sambil berpasangan dengan teman kalian, coba pikirkan sebanyak mungkin hal yang berhubungan dengan materi yang kita pelajari minggu lalu. Musik ini panjangnya tiga menit. Begitu musik ini selesai, kalian sudah harus menyelesaikan tugas yang diberikan”

Contoh musik:

- a. Flight of the bumble bee Nicholas rinsky korsakof.
- b. Theme tune from mission imposible
- c. Everyday is a winding road Sheryl crow



- d. Musik untuk memperbaiki dan meningkatkan mood

Musik dapat anda gunakan untuk membuat perubahan mood dan suasana dikelas merayakan suatu keberhasilan, maka yang terjadi adalah perasaan, emosi, sukses, kegembiraan, mood dan atmosfer positif yang saat itu sedang berlangsung dikelas dijangkarkan pada musik.

Contoh musik:

- a. The hallelujah chorus (messiah) george friedrich handel
  - b. Tubthumping chumbawamba
  - c. Greatest hits gipsy kings
3. Musik untuk membangkitkan semangat dan energi.
- Saat anda melihat suasana kelas yang agak menurun, murid sudah mulai terlihat mengantuk, bosan atau letih, mainkan musik dengan tempo yang tinggi sambil melakukan gerak badan atau brain gym. Lakukan ini selama 1-2 menit saja. Yang penting selain musiknya semangat, murid juga diminta untuk bergerak dengan semangat dan antusias. Ini akan memperlancar sirkulasi darah ke otak sehingga badan akan terasa lebih segar.
- a. Sonata in C major (K. 338) wolfgang amadeus Mozart (whistle while you work)
  - b. Walking in the sun usura/datura (heart attack 5)
  - c. The final count down Europe
4. Musik untuk relaksasi
- Bila anda ingin murid rileks setelah selesai mengerjakan tugas yang membutuhkan pemikiran yang dalam dan berat, atau sebelum anda memberikan

tugas kepada kelas untuk mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan kreativitas, mainkan musik yang tempo lambat. Anda bisa memainkan musik dengan tempo sekitar 40-55 bit per menit, atau 55-70 bit permenit.

Contoh musik :

- a. Nocturne in E flat major Frederic chopin
  - b. Pachelbels canon in d (from the motion picture)
  - c. Symphony no 6 ludwig van Beethoven
  - d. The four seasons anthonio vivaldi
  - e. Water musik george friedrich handel
5. Musik untuk membantu dan mengarahkan visualisasi
- Musik yang tepat dapat sangat membantu melakukan visualisasi seperti yang saya ulas pada bab terdahulu. Musik ini akan menjadi musik latar belakang untuk membantu proses relaksasi dan membantu anak dalam melakukan visualisasi.
- Contoh musik :
- a. Air (Suite for orchestra no 3) johan Sebastian bach
  - b. Symphonies no 94, 100 dan 101 franz joseph haydin
  - c. Clarinet quintet in A wolfgang Amadeus mozart
6. Musik untuk membantu diskusi
- Saat melakukan diskusi, mainkan musik sebagai latar belakang. Peran musik disini adalah untuk menciptakan atmosfer yang mendukung proses diskusi itu. Saat diskusi itu. Saat diskusi baru dimulai, mainkan musik dengan volume yang agak keras hal ini memaksa peserta diskusi untuk berbicara dengan suara keras.

Ini akan sangat berguna untuk menyiasati mereka yang pemalu dan tidak berani berbicara dengan suara keras. Setelah diskusi berlangsung pada level suara yang anda inginkan, turunkan volume musik.

Contoh musik :

- a. Galaxie gypsy kings
- b. Allegria gypsy kings
- c. Life Is Rollercoaster Ronan Keating

7. Musik untuk memperkuat tema  
Bila materi pembelajaran dikemas dalam suatu tema, musik dengan tema yang sama atau serupa akan sangat membantu memperkuat tema tersebut. Yang paling mudah digunakan adalah musik yang berasal dari tema film.

Contoh musik :

- a. The whole new world theme songs from alladin
- b. We are the champion queen
- c. We are the world
- d. What a wonderful world

8. Musik untuk konser aktif  
Konser aktif adalah satu aplikasi khusus musik dalam membantu proses pembelajaran dalam metode accelerated learning. Dalam teknik ini, guru membacakan informasi kepada murid dengan cara yang dramatis dan penuh emosi sambil memainkan musik yang aktif. Saat membacakan materi tersebut guru mengikuti irama musik, cepat atau lambat, keras atau lembut, nada tinggi atau rendah. Saat yang paling baik menggunakan konser aktif adalah saat anda telah memberikan gambaran besar dan menetapkan tujuan pembelajaran. Setelah anda melakukan konser aktif, anda masuk ke proses selanjutnya

dari lingkaran sukses genius learning .

9. Musik untuk konser pasif.

Konser pasif adalah salah satu teknik yang sangat ampuh dalam membantu memasukkan informasi ke dalam memori jangka panjang. Konser pasif yang digunakan bersama dengan konser aktif akan memberikan hasil yang sangat bagus. Berbeda dengan konser aktif, dimana guru membacakan informasi mengikuti musik yang aktif, pada konser pasif sebelum guru membacakan informasi, murid harus berada dalam kondisi rileks namun waspada atau kondisi alfa. Pada saat melakukan konser pasif, murid diminta untuk mencurahkan konsentrasi dan focus mereka pada musik yang dimainkan, bukan pada informasi yang dibacakan. Konser pasif dilakukan saat akhir sesi, pada saat guru melakukan pengulangan dan menjangkarkan informasi yang telah dipelajari.

## KESIMPULAN

Pada dasarnya kecerdasan manusia multi dimensi, dan masing-masing kecerdasan tersebut sulit akan dikenali oleh tiap atau masing-masing individu kalau tidak dicari/dilatih mulai sejak dini/kecil. Penting dari itu salah satu pilihan untuk meningkatkan kecerdasan majmuk dengan menggunakan music (terutama music instrumental). Sudah banyak penelitian yang membuktikan meningkatnya kecerdasan seseorang melalui music. Pengaruh musik juga dapat kita rasakan pada detak jantung kita. Saat kita mendengarkan musik, saat otak memproses apa yang kita dengar, detak jantung kita cenderung mengikuti atau sinkron dengan kecepatan musik itu

(bit per menit). Pengaruh yang dapat ditimbulkan musik adalah: musik meningkatkan energi otot; musik meningkatkan energi sel tubuh; musik mempengaruhi detak jantung; musik meningkatkan metabolisme tubuh; musik mengurangi stress dan rasa sakit; musik meningkatkan kecepatan penyembuhan dan pemulihan pasien; musik mengurangi rasa lelah dan mengantuk; musik membantu meningkatkan kondisi emosi kearah yang lebih baik; musik merangsang kreativitas, kepekaan dan kemampuan berpikir.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amstrong PH, Thomas, 2002, *Sekolah Para Juara*, Bandung: Mizan Media Utama
- Arikunto, 2001, *Metodologi Penelitian suatu Pendekatan Praktis*, Yogyakarta: PT. Metro Putra
- Gunawan, 2003, *Genius Learning Strategy*, Jakarta; Gramedia Pustaka Utama
- Hernowo, Bu Slim, 2004, *Learning Cenet*, Bandung: Mizan
- Gardner, Howard, 2003, *Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*, Jakarta: Interaksi
- Lewin, May, 2005, *How to Multiply Your Child's Integence*, Jakarta: PT. Indek.
- Muklis, 2005, *Balita pun Perlu Membaca*, Depdiknas
- Riyanto, Yatim, 2001, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: SIC